

LENGUAJE MAQUINA

SPECTRUM

PUBLICACION MENSUAL PARA USUARIOS DE SPECTRUM - 725 PTAS

6
JUEGOS
UNICOS
6

CURSO DE
ASSEMBLER

725
PTAS.

Y ADEMAS... **1** BUEN
PROGRAMA
PARA TECLEAR

nº2

EDITORIAL

Queridos amigos:

Aquí estamos nuevamente con el segundo número de Lenguaje Máquina.

Ver como se ha agotado el primer número nos hace pensar que os ha gustado y que seguramente lo habeis recomendado a muchos de nuestros amigos. Estamos francamente satisfechos. Dejadnos decir que el contenido es realmente suculento y vosotros nos habeis dado la razón al elevar la primera publicación, literalmente, hasta las nubes. Estamos seguros de que esta nueva cinta no os desilusionará y satisfará vuestros deseos nuevamente.

También en este número encontrareis: 6 Super juegos que os harán vibrar, la segunda parte del Assembler, nueva rutina y... ¡Muchas páginas más!

Más páginas para poder satisfacer vuestras exigencias y recomendaciones una clasificación de los juegos más queridos por el público, el correo de los lectores (las cartas han llovido sobre las mesas de redacción) y otras iniciativas, que ireis encontrando a medida que vayais leyendo este número y otras que todavía están tomando cuerpo y que irán apareciendo en próximos meses.

Además con nuestros consejos y vuestra habilidad en ponerlos en práctica, estamos convencidos que rápidamente podreis llegar a conocer los secretos más íntimos de vuestro ordenador y a sacarle más partido, dialogando con él.

No os quiero entretener más porque imagino que la curiosidad por ver los nuevos juegos debe ser insostenible, por lo tanto basta ya de charla, introducid la cinta en el cassette y...

¡Pista a las sorpresas!

LENGUAJE MAQUINA

SPECTRUM

DIRECTOR GENERAL
Mario Mascarell Roman

DIRECTORA EJECUTIVA
Rossella Torretta

COORDINACION
Pascual Soler Moreno

DISEÑADOR GRÁFICO
G.C. Greguoli

FOTOGRAFIAS
Mimmo Capurso

EDITA
Microgames, s.a.
En colaboración con:
EDIZIONI FOGLIA

DISTRIBUYE
Coedis, s.a.
Valencia, 245

IMPRESION
Gráficas Miba
Barcelona
DEP. LEGAL
B - 31997/85

MICROGAMES, S.A.

Entença, 95, 4^o 2 y 3 Tels. 329 24 62 329 24 16 Télex 97785 MECSE
08015 Barcelona

BOLETIN DE SUSCRIPCION LENGUAJE MAQUINA - SPECTRUM UN AÑO 7.250 PTAS.

MICROGAMES, S.A. Entença, 95, 4.º, 2.ª - 08015 Barcelona

Nombre y apellidos

Domicilio

Ciudad DP.

Telf: Fecha

Firma

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO: — POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO
— POR GIRO TELEGRAFICO NUM.: — CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL
— POR GIRO POSTAL NUM.: PRIMER EJEMPLAR.



**SI DESEAS
SUSCRIBIRTE
POR
TELEFONO
LLAMA AL
(93) 3292416**

EN ESTE NUMERO ENCONTRARAS...

1. WAR GAMES
2. MERLIN
3. ORIENT EXPRESS
4. VIDA DE RATA
5. SLOT MACHINE
6. JAULAS

Recortad y rellenad este boletin con letra de imprenta o a máquina, adjuntando vuestra fotografía y 50 pts en sellos de correos, para la respuesta y enviadlo a nuestra redacción.

A vuelta de correo se os enviará la tarjeta de identificación personal del "Club Assembler" que os dará derecho a participar en las numerosas iniciativas que Lenguaje Máquina tiene reservado para todos vosotros.

CLUB ASSEMBLER

NOMBRE _____
DIRECCION _____
CIUDAD _____ D.P. _____
TELF _____
EDAD _____ PROFESION _____
ORDENADOR _____
FIRMA _____

i atención! attention! look out! achtung!

no perdais esta página

ADVERTENCIA

Advertencias. Atención al AZIMUT.

Para la buena lectura del cassette es necesario que el cabezal del registrador esté limpio y perfectamente alineado con la cinta. Si así no fuera podría pasar que en la pantalla apareciera: "error" o bien "out of memory".

Para evitar este inconveniente, aconsejamos limpiar esmeradamente el cabezal del registrador con algodón empañado en alcohol.

Si no obstante después de esta operación el ordenador continúa sin cargar bien, coged un destornillador pequeño y accionar directamente en el tornillo situado para la regulación del Azimut en el sentido horario o bien antihorario. Probad a cargar hasta que el ordenador, termine de daros "error" llegados a este punto querrá decir que el cabezal está perfectamente alineado.



1) MODALIDADES PARA LA CARGA

Encended el televisor y el ordenador. Pulsad LOAD.

Manteniendo apretada la tecla roja "Symbol Shift" pulsad dos veces la tecla P. Poned después ENTER y accionar el cassette siguiendo las indicaciones que aparecen en la pantalla.

Las líneas que aparecen en la pantalla indican que el ordenador está cargando. Cuando terminen de cargarse los programas, acordaos de apagar el reproductor.

Para cargar un nuevo programa, repetid la operación que hemos

dicho anteriormente arriba.

- 2) Cuando utiliceis el teclado para reemprender un juego tenéis que pulsar "K". Cuando por el contrario, utilizais el joystick para volver a jugar, tenéis que apretar "J".
- 3) Para facilitaros el reencuentro de los juegos en el cassette os aconsejamos escribir las vueltas de cada programa al lado de los títulos, impresos en el interior de la cubierta.



FULL-GAMES LA FORMULA IDEAL PARA TI Y PARA TU COMMODORE.

FULL-GAMES es la publicación de software que te brinda la ocasión de conseguir la mayor enciclopedia de programas en cassette.

FULL-GAMES es la fórmula ideal para que coleccionas cada mes los mejores juegos dedicados a un tema en concreto, y todos reunidos en un mismo cassette!, cómodo ¿no?

No te pierdas esta gran oportunidad, es una colección única.

De venta en kioscos y librerías.

DESAFIA AL

1. WAR GAMES

El fin de este juego es ganar al ejército enemigo y destruirlo en combate con sus unidades u ocupando el puesto de mando situado a la izquierda de la pantalla en la parte de abajo. Los dos ejércitos están formados por 12 divisiones de combate cada uno divididos de la siguiente forma: 4 divisiones acorazadas, 4 de artillería, 4 de infantería y 4 unidades de intendencia, las divisiones pueden ser destruidas en combate o bien impidiendo que les lleguen abastecimientos.

Cada división se puede mover de forma autónoma con respecto a las otras, pero para que puedan estar en condiciones de sostener combates victoriosos deben ser abastecidas con cierta frecuencia. Antes de que una unidad se ponga en marcha aparece en la pantalla la situación del estado de la misma.

Reservas: Número disponible de reservas (99 max. 0 min)

Potencia: Potencia para el combate (50 max. 0 min)

Mobilidad: Dependiendo del tipo de terreno en el que se encuentra (100 en llano, 60 en montaña, etc. ...).

Aunque la unidad no esté en movimiento, se darán los estados de actividad, (en espera de

órdenes, momento del ataque, etc.). Es posible elegir entre dos niveles de dificultad (fácil o difícil), en la segunda opción las unidades enemigas solo son visibles durante el ataque obligando de esta manera al jugador a ponerse en actitud de defensa, tomando posiciones. Uno de los más efectivos métodos de ataque consiste en disponer las fuerzas cerca del puente así podrás conseguir el bloqueo y el enemigo se le hará mucho más difícil recibir abastecimientos, pero ten cuidado porque te puedes encontrar tu en el mismo caso. En combate es preciso que el nivel de potencia no disminuya para evitar una fácil derrota.

Para hacer que una unidad se mueva, se tiene que agrandar la zona donde se encuentra y colocar sobre ella la "X" que encontrareis en el centro de la pantalla y pulsar una tecla de la hilera superior (de esta manera se visualizará todas las informaciones sobre aquella unidad). Y después indicar el destino con las teclas de movimiento hasta que sea pulsada una tecla de la primera fila o hasta que se haya recorrido una cierta distancia. Una vez cumplidas estas operaciones la división empezará a moverse para alcanzar su propio destino. La meta se podrá modificar repitiendo las operaciones descritas anteriormente.



TECLAS:

Partiendo desde arriba.

1ª Hilera - Pulsando una tecla se obtendrá una ampliación del plan de juego.

2ª Hilera - Arriba

3ª Hilera - Abajo

4ª Hilera - Izquierda/Derecha.

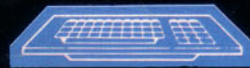
2. MERLIN

Por causa de un encantamiento, estás prisionero en el interior de un tétrico castillo que esconde mil insidias.

Tienes que hacer uso de todo tu coraje y tu sangre fría para buscar el camino de la salvación y para escapar de las terribles maldades del diabolico dueño del castillo.

La única manera para salir sano y salvo, es buscar las cuatro partes del pergamino, escondidas en el interior del castillo. Solo cuando las hayas encontrado conseguirás derrotar a ese diablo y recuperar tu libertad. Durante el camino, en la búsqueda del pergamino, sin duda no tendrás encuentros agradables.

No olvides que tú también eres un maestro en el arte de la magia. Transmórfate en aguililla para superar los obstáculos más difíciles y ten cuidado de no gastar demasiada energía.



TECLAS:

Partiendo desde abajo.

1ª Hilera - Izquierda/Derecha.

2ª Hilera - Para transformarse en aguililla para disparar.

3ª Hilera - Para volar

0 - Para recoger el pergamino.

1 - Para terminar el juego.



3. ORIENT EXPRESS

El malvado Dick, tu peor enemigo, ha aturrido al maquinista del tren, en el que se encuentra tu novia.

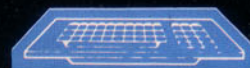
Andando por el techo de los vagones puedes conseguir llegar a la locomotora y parar el tren.

Pero tienes que tener cuidado con los guardaespaldas de Dick, (Flic y Floc) que impedirán que llegues a la locomotora, disparandote, los podrás evitar si te agachas a tiempo.

Al principio tienes que saltar de vagón en vagón y después de 10 vagones tienes que entrar en los coches, saltar a Flic y Floc y llegar a la locomotora. Mientras estés en el techo podrás capturar a los pájaros que te sobrevuelan (saltando) y si a continuación los sueltas pondrán a Flic y Floc fuera del juego durante unos instantes, pero asegúrate que los secuaces de Dick se encuentren detrás tuyo, sino los pája-

ros caeran al vacío que existe entre los vagones.

Una advertencia, cuando hayas terminado la primera parte del juego y te introduzcas en los vagones, ten también cuidado con el fantasma del revisor que es un aliado de DICK.



TECLAS:

Z = Salto.

J = Izquierda.

L = Derecha.

N = Para agacharse.



BREAK/SPACE = Para liberar a los pájaros.

Para iniciar el juego = J - Joystick

T - Teclado.

SPECTRUM

4. VIDA DE RATA

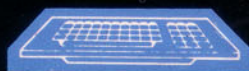
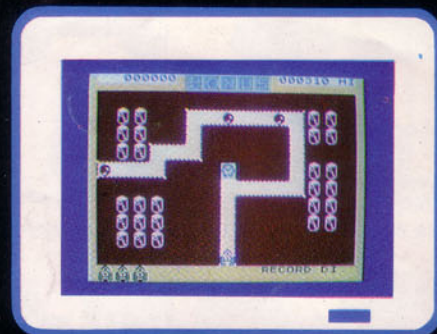
El objetivo en este juego es matar a los fantasmas antes de que ellos lo hagan contigo y alcanzar la mayor puntuación posible. Comiéndote los bocadillos rojos que aparecen en la pantalla, aumentarás tu energía para disparar a los fantasmas.

Ten cuidado, porque los disparos funcionan como un boomerang: si no encuentran ningún fantasma para abatir en su trayectoria volverá inexorablemente hacia ti. Para eliminar este peligro, dispara nuevamente y el efecto boomerang desaparecerá. Existe otro sistema para eliminar a los fantasmas que consiste en utilizar las bolas que encuentras en tu camino, aunque esta es un arma de doble filo y si no eres lo suficientemente hábil el peso de la bola de aplastará.

A medida que vas andando, dejas un rastro que los fantasmas están obligados a seguir, tienes que ser lo suficientemente hábil como para hacer de tu propio camino un valioso aliado y así poder agrupar a los fantasmas en una zona obligada para poderlos eliminar y cuantos más de un solo golpe mejor.

De vez en cuando en la pantalla aparecerá un pedazo de queso si te lo comes conseguirás muchos puntos más.

Cuando hayas terminado con la primera pantalla pasarás al siguiente nivel, donde nuevos peligros acechan tu camino. //



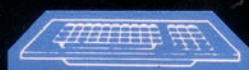
TECLAS:

- Q = Arriba
- A = Abajo
- O = Izquierda
- P = Derecha
- N = Fuego

5. SLOT MACHINE

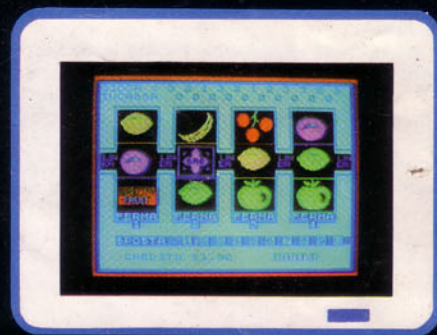
Este es el juego, siempre fascinante, de las peras, cerezas, campanas y demás figuras que dan vueltas enloquecidamente en las cuatro ruedas paralelas hasta que finalmente se obtienen al albedrío del ojo ciego de la Diosa Fortuna.

Si las figuras que aparecen en las casillas de la franja central son iguales a las combinaciones ganadoras que están en la pantalla, ¡ganas!, si no... te conviene probar fortuna nuevamente. Las apuestas pueden ser simples, dobles, triples etc... Según el estado económico en que te encuentras. Encontraras más explicaciones directamente en la pantalla.



TECLAS:

- 1-2-3-4 = Para bloquear la 1ª, 2ª, 3ª y 4ª rueda.
- 1-2-3-4 = Para hacer girar las ruedas hacia arriba.
- Q-W-E-R = Para hacer girar las ruedas hacia abajo.
- C/ENTER = Para recaudar las ganancias.
- G = Para jugarse las ganancias.
- S/ENTER = Para empezar a jugar.



LENGUAJE MAQUINA/5

6. JAULAS

Durante una misión en un planeta remoto has sido capturado por una forma de vida superior interesada en razas diferentes y te introducen en un zoo lleno de seres extraños.

Puesto que no estás dispuesto a pasar el resto de tus días entre barrotes intentas fugarte.

El camino hacia la libertad pasa a través de muchas de las jaulas del zoo, en cada una de ellas encontrarás un botín, cuando lo hayas pulsado se iluminará la puerta de salida.

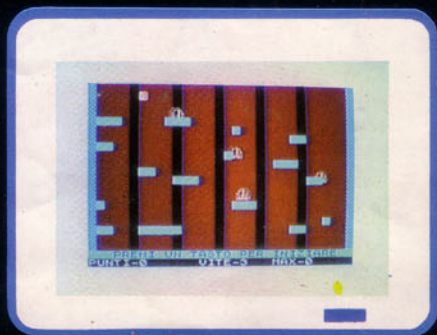
En tu huida tienes que evitar los seres extraños que se hallan encerrados en las jaulas ya que intentarán matarte y si empleas demasiado tiempo para salir de las jaulas, tus carceleros, en pequeños helicópteros, iniciarán tu caza haciendo que la fuga sea más difícil.

Para salir ileso de las jaulas te recomendamos que estudies con detenimiento cada movimiento que vayas a realizar ya que tanto si el tiempo que empleas en salir es corto como largo podrías ser destruido por algún ser extraño.



TECLAS:

- 6 - Izquierda
- 7 - Derecha
- N - Salto



APRENDAMOS EL ASSEMBLER

2ª Lección

¿Quién de vosotros sabe qué es un BIT?
 ¿Todos? ¿Seguro que tú también?
 ¡Lee estas líneas y comprobarás si realmente lo sabes!

El sistema de numeración Binario.

Desde nuestro nacimiento se nos han enseñado símbolos y se nos ha explicado cómo utilizarlos.

Por ejemplo en nuestro lenguaje, estos símbolos están constituidos por las letras del alfabeto, como las letras A, B ó Z y de los símbolos numéricos, como el número 1, 0, 2 ó 9.

Estos símbolos combinados entre ellos constituyen una palabra, una frase o el mensaje entero.

En el número anterior os hemos explicado que el lenguaje máquina, o lenguaje absoluto, tiene un vocabulario constituido por dos términos, el 0 (cero) y el 1 (uno), que combinados entre ellos tienen significados diferentes.

Si tomamos una bombilla podemos decir que se puede encender o por el contrario apagarse. Por lo tanto, también la bombilla puede ser considerada como un elemento porque su valor está compuesto por sólo dos elementos: encendida o apagada.

Recordad que durante la guerra ciertos mensajes se hacían mediante las luces.

Si la luz estaba apagada indicaba "Ningún peligro" mientras que si estaba encendida indicaba "Ataque", o bien "Defensa", etc. ...

Y también muchas luces juntas pueden o podrían formar mensajes o palabras.

Un ejemplo es el lenguaje morse inventado para la telegrafía. Un punto indica una letra, un punto y una línea indica otra letra, etc. ...

Puntos y líneas combinados entre ellos constituían el mensaje, lo mismo podemos hacer nosotros.

Podemos decir que una bombilla encendida indica el número 1 mientras que la bombilla apagada indica el número 0.



Bombilla apagada por lo tanto su valor es 0



Bombilla encendida por lo tanto su valor es 1

Con una bombilla tenemos pocos mensajes. Entonces aumentemos otra bombilla y veámos que pasa.



¿Qué podemos notar?

Con dos bombillas podemos generar 4 mensajes diferentes.

En vista de que los elementos son dos: Bombilla encendida o apagada, o bien número 1 o 0, éste codificado se le dice "Binario", y por tanto de base 2, porque está formado por, sólo 2 elementos.

¿Me entendéis?

Tomemos nuestro sistema de numeración decimal.

¿Por qué se llama así?

Porque está formado por 10 elementos: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9, que combinados entre ellos constituyen los números tan conocidos, como 1000, 99999, etc. ...

Por ejemplo el número 325 se puede representar de la siguiente manera:

$$3 \cdot 10^2 + 2 \cdot 10^1 + 5 \cdot 10^0$$

¿Por qué multiplico por diez elevado a una potencia?

Así como nosotros tenemos numeración decimal, tenemos a nuestra disposición diez números. Por lo tanto, cada posición combinada del número está asociada con una potencia del 10. Efectivamente nosotros podemos decir 3 centenas, 2 décimas, 5 unidades.

Después de que 100 está compuesto de 10·10, 10 está compuesto de 1 solo 10, y una unidad de ningún diez, por lo tanto, insistimos en el ejemplo explicado arriba.

Continuando nuestros cálculos tenemos:

$$3 \cdot 10^2 = 300, 2 \cdot 10^1 = 20, 5 \cdot 10^0 = 5$$

Sumados entre ellos obtenemos 300+20+5=325.

Seguramente os estareis preguntando ¿Cómo se hace con sólo dos elementos para conseguir un número?

La solución está en la pregunta. Si en el sistema decimal se multiplica el número por 10 elevado a la posición en la que se encuentra menos 1.

ejemplo: $325 = 3 \cdot 10^{(3-1)} + 2 \cdot 10^{(2-1)} + 5 \cdot 10^{(1-1)}$
 $= n.$

Con el sistema binario se multiplicará el número por 2 elevado a la posición en la que se encuentra menos 1.

Volvamos al ejemplo de las bombillas.

que es = 0 0 1 1

que es = 1 0 1 1

¿Qué valores obtendremos?

Primer ejemplo: dos bombillas apagadas, por lo tanto $0 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0 = 0$

Segundo ejemplo: bombilla encendida a la derecha, por lo tanto $0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = 1$.

Tercer ejemplo: bombilla encendida a la izquierda, por lo tanto $1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0 = 2$

Cuarto ejemplo: dos bombillas encendidas, por lo tanto: $1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = 3$

¿ENTENDIDO?

En general, podemos decir que con "n" bombillas es posible representar 2 números diferentes (del 0 al 2ⁿ-1) pudiendo representar cualquier número, se puede decir, que es posible representar cualquier tipo de información.

Los símbolos 0 y 1 representan las magnitudes y se llaman BIT (de BINARY DIGIT) o sea cifra binaria.

A continuación os facilitamos una tabla con la representación de los números binarios y decimales hasta el 15:

BINARIO	DECIMAL	BINARIO	DECIMAL
0000	0	1000	8
0001	1	1001	9
0010	2	1010	10
0011	3	1011	11
0100	4	1100	12
0101	5	1101	13
0110	6	1110	14
0111	7	1111	15

¡Hasta la vista! en el próximo número, donde aprenderéis que es un BIT y como se representan las instrucciones en lenguaje assembler.

tuttocomputer

C64

WORLD PROCESSOR - ideal para crear y memorizar tus cartas de amor, tus memorias, tus best-sellers y... tus deberes o tus programas de oficina.

CALCULOS FINANCIEROS - indispensable para convertirse millonarios... intuyendo una buena inversión.

SPRITE EDITOR - y por magia... los dibujos se moveran en la pantalla de tu Commodore.

BIORITMOS - ¿te sientes mal? ¿desanimado? ¿a las estrellas? Para controlarte y... para saber cual es tu momento para actuar.



2 tuttocomputer/games 2
arcade



4 tuttocomputer/games 2
utilities



1 tuttocomputer/games 2
avventura

l'uomo delle caverne / giungla selvaggia / guerre stellari / missione mortale / canottaggio / i giustizieri

C64

2

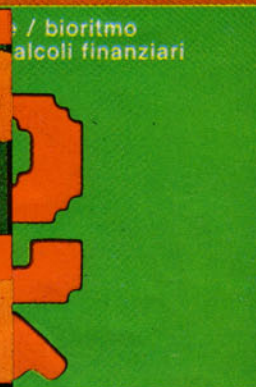


3 tuttocomputer/games 2
expert

bingo bongo / caverne / metropolis scacchi / salva new york / break out

C64

2



4 tuttocomputer/games 2
calcoli finanziari

Carga
SUPER
RAPIDA
para evitar
largas esperas

SERAS prisionero de hermosas mujeres. GUIARAS a la victoria una manada de avestruzes. SERAS un Yeti. CAERAS en las manos de los piratas. SERAS un valiente paladin.

SERAS...

¡POSEEDOR DE 18 FANTASTICOS JUEGOS DE COLECCION!

TUS PROGRAMAS PARA TECLEAR



S*N*A*F*U

El juego elegido este mes para el spectrum se titula "SNAFU" y la disputa está entre dos jugadores. Los contrincantes se mueven dejando espacio a una estela mortal. El fin del juego es hacer que impacte el adversario contra la estela o contra la pared, teniendo cuidado de no "autoencerrarse". Gana el jugador que alcanza antes los diez puntos.

TECLAS:

1er JUGADOR

Izquierda = Q
Derecha = w
Arriba = 2
Abajo = A

2º JUGADOR

Izquierda = O
Derecha = P
Arriba = 0
Abajo = L

```

10 REM *S*N*A*F*U*
   by MACLOC

20 GO SUB 660
30 GO SUB 520
40 LET s1=0: LET s2=0
50 REM 2 LINEAS DI 32 GRAPHICS
60 PRINT AT 0,0; "
70 PRINT AT 20,0; "
80 REM 2 LINEAS DI GRAPHICS A
90 PRINT AT 21,0; "
100 PRINT AT 1,0; "
110 REM GRAPHICS 8,30 GRAPHICS
120 FOR f=2 TO 19: PRINT AT f,0
130 NEXT f
140 LET x=4: LET y=10
150 LET a=27: LET b=10
160 LET d=2: LET c=4
170 GO TO 180+(AND<.5)
180 LET a$="(1" AND IN 53436<>2
55)+("2" AND IN 64510<253)+("3"
AND IN 65022<255)+("4" AND IN 6
4510<254)
190 IF LEN a$=1 THEN LET d=VAL
a$
200 LET x=x+(d=2)-(d=4): LET y=
y+(d=3)-(d=1)
210 IF SCREEN$(y,x)<>"" THEN G
O TO 330
220 PRINT AT y,x; BRIGHT 1; INK
c1; "
230 IF SCREEN$(y+1,x)="" THEN
PRINT AT y+1,x; PAPER c1; INK c1
240 REM GRAPHICS A
250 LET a$="(1" AND IN 51438<>2
55)+("2" AND IN 57342<254)+("3"
AND IN 49150<255)+("4" AND IN 5
7342<253)
260 IF LEN a$=1 THEN LET c=VAL
a$
270 LET a=a+(c=2)-(c=4): LET b=
b+(c=3)-(c=1)
280 IF SCREEN$(b,a)<>"" THEN G
O TO 330
290 PRINT AT b,a; BRIGHT 1; INK
c2; "
300 IF SCREEN$(b+1,a)="" THEN
PRINT AT b+1,a; PAPER c2; INK c2
310 REM GRAPHICS A
320 BEEP .01,30
330 GO TO 180
340 PRINT AT b,a; FLASH 1; " "
350 LET s1=s1+1
360 GO TO 380
370 PRINT AT y,x; FLASH 1; " "
370 LET s2=s2+1

```

- * QUERIDO AMIGO, QUANDO ENCUENTRES LAS PALABRAS EN ITALIANO EN EL JUEGO LA TRADUCCION EN ESPAÑOL ES LA SIGUIENTE:
- PREMI UN TASTO PER CONTINUARE
- * PULSA UNA TECLA PARA CONTINUAR.
- VINCE IL GIOCATORE N° _____
- * GANA EL JUGADOR N° _____
- UN'ALTRA PARTITA?
- * ¿OTRA PARTIDA?
- GIOCATORE N° 1; N° 2
- * JUGADOR N° 1; N° 2
- TASTI DI CONTROLLO
- * TECLAS DE CONTROL
- SCEGLIERE IL COLORE
- * ELEGIR EL COLOR

```

380 FOR f=0 TO 20: BEEP .01,20:
BEEP .01,0: NEXT f
390 PRINT INVERSE 1; AT 9,8; P$; s
1
400 PRINT INVERSE 1; AT 11,8; q$;
s2
410 FOR f=60 TO 30 STEP -1: BEE
P .001, f: NEXT f
420 IF s1>9 OR s2>9 THEN GO TO
470
430 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 43
0
440 PRINT AT 20,1; INVERSE 1; "P
REMI UN TASTO PER CONTINUARE "
450 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 50
460 GO TO 450
470 PRINT FLASH 1; AT 13,5; "VINCE
IL GIOCATORE N. ", (s2=10)+1
480 INPUT "Un'altra partita?";
LINE a$
490 IF a$="" THEN GO TO 480
500 IF a$(1)<>"n" THEN RUN
510 BEEP 2, -10; STOP
520 BORDER 2; PAPER 1; INK 7; C
LS
530 LET p$="Giocatore N.1:": LE
T q$="Giocatore N.2:"
540 PRINT AT 1,10; BRIGHT 1; "S
*N*A*F*U*"; AT 3,10; "© by MACLOC"
550 PRINT AT 9,8; INK 2; "TASTI
DI CONTROLLO:"
560 REM GRAPHICS C
GRAPHICS C
GRAPHICS B
GRAPHICS B
570 PRINT "TAB 17; INK 8; "↑ + →
+
580 PRINT "P$; " 0 0 U A"
590 PRINT "q$; " 0 0 P L"
600 PRINT AT 19,2; FLASH 1; "SCE
GLIERE IL COLORE";
610 INPUT (P$); " (1-7) "; c1
620 IF c1<1 OR c1>7 THEN GO TO
610
630 INPUT (q$); " (1-7) "; c2
640 IF c2<1 OR c2>7 THEN GO TO
630
650 RETURN
660 FOR f=0 TO 7 STEP 2: POKE U
SR "a"+f,170: POKE USR "a"+f+1,0
5: NEXT f
670 FOR f=0 TO 5: POKE USR "b"+
f,192: NEXT f: POKE USR "b"+6,25
5: POKE USR "b"+7,255
680 RESTORE: FOR f=0 TO 20: RE
AD a: POKE USR "c"+f,a: NEXT f
690 DATA 0,16,32,128,32,16,0,0,
0,0,4,128,4,0,0,0,0,16,16,16,84,
56,16,0
700 RETURN

```